SHVC-ABRJ-JPN

スーパーファミコン®

バトルロボット烈伝

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

このたびは、㈱バンプレストの任天堂スーパーファミコン専用カセット「バトルロボット烈伝」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

⚠ 警　告

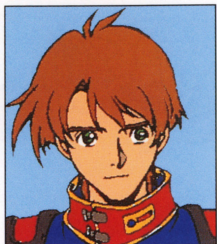
疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

カセットについてのお願い

このカセットはバッテリーバックアップ機能付きカセットです。バッテリーバックアップ機能付きカセットの場合、むやみに電源スイッチやリセットスイッチをON・OFFにすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがあります。

ノルド軍部隊長 ハンドブック

もくじ

身分証明書

アーク=クルヴィス

No.KFA06356

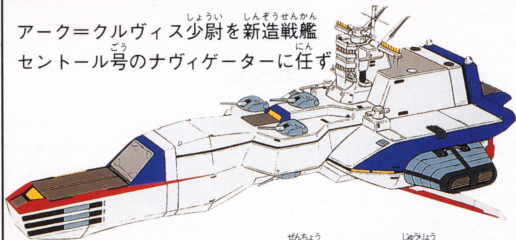
階級:少尉

左の者、ノルド王国軍士官であることを証す。

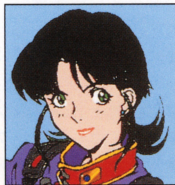
ノルド王国軍

軍務尚書Y.Nバハム

所属艦:セントール

アーク=クルヴィス少尉を新造戦艦セントール号のナヴィゲーターに任ず

全長200メートル　重量13,000トン

艦長 **[テヴィエ]**

ノルド王国軍、歴戦の将。立てた武勲は数知れない。アーク直属の上官として、その才能を見いだし鍛え上げる。

オペレーター **[エミー]**

戦闘時に戦況の情報を通信で連絡してくれる情報分析能力にすぐれた才女。さっぱりとしたボーイッシュな性格。

若き戦士たちへ

諸君！　士官学校卒業おめでとう。これから君たちは、戦地におもむくことになる。現在、私たちのノルド王国は、ゲルスター帝国の侵略を受けている。

敵は禁断の技術“デュプリケーター”を復活させ、神秘の月に映し出される、私たちのはるかな故郷の宇宙より、大いなる力＝バトルロボットとその戦士たち（ブランチ戦士）を復活させようとしている！

もし万一、ブランチ戦士とバトルロボットが敵の手に渡れば、その超パワーを使う帝国の世界征服は、またたくまに完了してしまうだろう。

今回、君たちに与える極秘任務は、敵より先に戦士の復活を果たし、味方の戦力に加え、敵の野望をたたきつぶすことだ。世界平和は君たちのはたらきにかかっている。君たちの熱き不屈の心、雄々しく猛き勇気、冷静な知略をもって、帝国を打ち倒し、真の正義と平和を世界にもたらしてほしい。

幸運を祈る！

u. c. 210×年　8月　1日

ノルド国王　ジル＝ロイド4世

おぼえよう！ コントローラーの使い方

十字キー

カーソル(目印)を動かして、コマンドを選びます。

L(R)ボタン

（戦術行動中）**[回頭／照準]**

ロボットの向きなどを左(右)に動かします。

ロボットは6方向を向かせられる！

（戦略行動中）使用しません。

スタートボタン

ゲームの開始時に押します。

セレクトボタン

（戦術行動中）

[ヘックス枠表示のオン／オフ]

※ヘックス=戦場での距離を表す六角形のマス目。

（戦略行動中）使用しません。

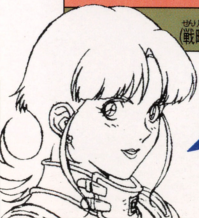
Yボタン

重要！

コマンド入力を最初からやりなおす時

[コマンド=クリア]

敵を攻撃する前や、待機する前なら移動などのコマンドをキャンセルできます。

自機の動かしかたをよく考えよう！

戦いをはじめる前に基本操作方法をしっかり頭にたたきこんでおいてくださいね！

Xボタン

重要！

（戦術行動中）エクストラボタン

①武器を選択中 **[対上段攻撃スイッチ]**
高い場所にも射程を表示します。

高い場所にいる敵は攻撃しにくい！

②標的の確認中
[標的のステータス送り]
複数の敵を同時に攻撃するときに使用。

敵の情報を確認してから攻撃せよ！

③コマンド表示中 **[戦場の確認]**
戦場全体を調べることができます。

戦場の状況を把握せよ！

Aボタン ①**[コマンドの決定]** ②**[セリフの送り]**

Bボタン **[キャンセル]のみ**

戦術行動と戦略行動について

★戦術行動

ロボット対ロボットの戦いです。隊長気分で自機を操作し、部下のロボットに命令します。

「戦術マップ」

★戦略行動

母艦とロボット小隊が陣取りをおこないます。ここで敵味方の部隊が出会うと、戦術行動がはじまります。

「戦略マップ」

さあ！ゲームを始めよう！

0）準備せよ！

スーパーファミコン本体に、カセットをセットして、電源をスイッチオン！
右の画面が出たら作動開始！

バンプレストのロゴマークだ！

Ⅰ）タイトル画面

右のタイトル画面が出たら、[start] ボタンを押します。
つぎに、Ⅱのデータ管理画面が表示されます。

燃えている！タイトルも燃えている！

Ⅱ）データ管理画面

ゲーム中で《記録》(P.22) したセーブデータを管理しています。十字キーでコマンドを選択してAボタンで決定します。

セーブは2ヶ所できます。活用しよう！

《ロード》 セーブデータの《ファイル1》と《ファイル2》を選択できます。データを記録（セーブ）したところからゲームを再開することができます。はじめてゲームをする場合には、どちらのファイルも（新しく始める）になっています。ここで、Aボタンを押せば、ゲーム開始です。（→P.8へ《攻略解説》を読みながら、操作のしかたをおぼえよう！）

《コピー》 どちらかのファイルが（新しく始める）になっている場合に使えます。記録の保存されている方のファイルのデータを『（新しく始める）のファイル』にコピーします。

《消去》 選択後Aボタンを押すと、選択したファイルの記録データを消して、『（新しく始める）のファイル』にします。

《モノラル←→ステレオ》 Aボタンを押すと、ゲーム中の音楽のモード（モノラル／ステレオ）を変更できます。

ゲームの流れ　ゲームの進行を簡単に説明しよう。

ゲームスタート(左ページで説明)

↓

プロローグ(※物語の導入部！　よく読んでね！)

↓

「第１話」**[戦術行動]**（P.8～21）
《いきなり戦闘から、ゲーム開始！》

↓

（戦闘勝利！）

↓

[戦略行動]（P.22～25）

Ⅰ）母艦の自動移動
Ⅱ）小隊の移動

→

★敵ポイントに侵入！
★敵シンボルと接敵（接触）！

↓

（戦闘開始！）

[戦術行動]（P.8～21）

↓

（戦闘勝利！）

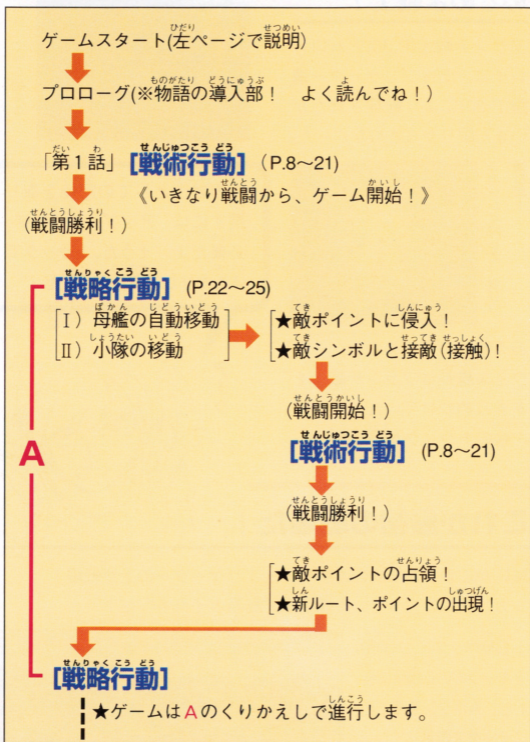
↓

★敵ポイントの占領！
★新ルート、ポイントの出現！

↓

[戦略行動]

A

★ゲームはAのくりかえしで進行します。

●ゲームオーバーについて

母艦での戦闘（戦術行動）中に部隊が全滅・敗北してしまうと、ゲームオーバーになってしまいます。
（※小隊の場合は、ゲームオーバーには、なりません）
小隊を派遣する場合には、かならず『お留守番部隊』を、母艦に残すようにしましょう。

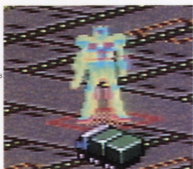
アムロ覚醒！

※最終調整のために、ゲームの流れが商品と異なっている場合があります。

めざめよ戦士！

ブランチ戦士(P.30)アムロ・レイは、デュプリケーター遺跡(P.30)により転写されたが、いまだ眠りからさめなかった。

ゲームはここから始まる！

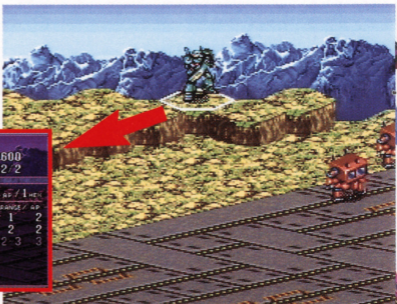
Aボタンを押して、セリフ送りだ！

迫る敵、めざめぬ戦士……テヴィエ艦長はブランチ戦士をあきらめかけていた。その時、1台のトラックが現れた！

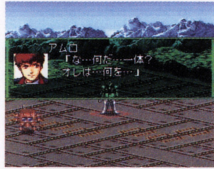
彼の戦士としての記憶を取り戻すには、アップル(P.30)が必要だ！　そうだ、トラックで体当たりして融合させるぞ！

アーク

これが最初の戦場だ！

崖にかこまれた伝説の遺跡＝デュプリケーターの上が戦場！
νガンダムの立っている場所が“転写ポイント”だ！

↓白枠ヘックス（六角形）をキャラのいる場所に合わせ、Aボタンを押すと、ステータス表示。

敵のステータスを調査。

トラックの接触で、アムロ・レイはめざめた！　しかし、シャアとの激戦の最中に転写された彼は混乱してしまった(P.32)。迷うなアムロ！　今こそνガンダム発動の時だ！

アムロは混乱している。

画面のみかた

ステータス表示

パイロット名、隊長（隊長以外は現在の任務が表示）、ロボットの名称、キャラのレベル、TP（すばやさ）、HP（ロボットの耐久力：HP＝0で機体破壊）、AP（行動力）、移動回数、攻撃回数が表示される。

特性アイコン

ロボットの特殊状態を表示。

ポートレート

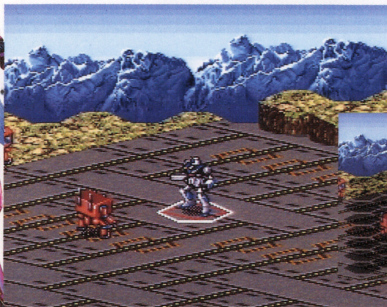
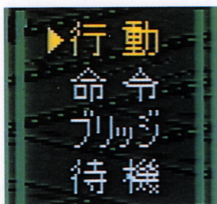
ロボットのパイロットの顔。

コマンド

自機(隊長ロボット)の行動などを入力する。

[Xボタンでマップを調査！]

下の画面が出て、コマンド入力ができるようになったら、Xボタンを押して、マップ全体と敵の状況を確認しよう！

↓[Select]ボタンを押すと、ヘックスが表示される。これを見ながら移動先を考えよう！

作戦が立てやすい機能。

戦闘開始！

行動コマンド入力！

さあ、マップ上のνガンダムを動かして戦闘開始！　十字キーで、《行動》を選択しよう。Aボタンを押すと「行動一覧」が表示。ここで自機の行動を入力するのだ！

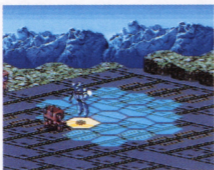
これが「行動一覧」だ！

重要！ AP(行動ポイント)を消費して行動するぞ！

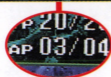
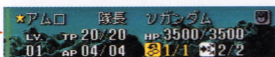
このゲームでは、一回の行動中に、ＡＰを使いきるまで、移動回数と攻撃回数の範囲内で、何度でもコマンド入力ができます。移動→２回攻撃、攻撃→移動→攻撃など、自由に行動が組み立てられます。(ＡＰは、キャラの成長にともなって増加する！)

移動しよう！

目前の敵まで一歩前進！

目の前のクラブ・タイプまで一歩前進したνガンダム！

《移動》時は移動できる範囲が青く表示。黄色い移動目標を十字キーで動かし、Aボタンを押して機体を移動させ、L（R）ボタンで機体の向きを決め、再度Aボタンで決定！

※一回の移動で、最大2ヘックスまで移動することができる。

★APと移動回数に要注意！

AP　　移動回数

今、νガンダムは前方に一歩前進した。このためAPを1消費し(2歩なら2AP)APが残り3、移動回数が0になった。もう移動はできないが、残りAPで行動は続けられる！

※このとき消費AP＝4の武器はAP不足で使用不能になる。

敵に背後をとられるな！

移動をAボタンで決定する直前にL(R)ボタンでロボットの向きを決めよう。このゲームでは、背後からの攻撃のダメージは2割増しになってしまう上、武装が故障することもある！

ああっ！　あぶない。

高い場所への移動は消費AP＋1！

通常移動では、1ヘックス＝1APの消費ですむが、高所への移動は2AP必要。その上、1回の移動で1段しか登ることができない。

高所へは登りにくい。

飛行系のロボットは、高い所でも通常移動。

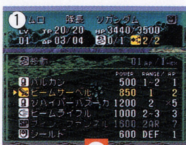
攻撃！ファーストアタック！

ビームサーベルで切りつけろ！

他の武器でもいいけど、解説のために、少しつきあってね！

基本的に正面の敵を攻撃する。LRボタンで攻撃方向を入力。

最初にHPを見て、次にTPを見る。値の低い敵から倒せ！

今、νガンダムの目の前には一体のクラブ・タイプがいる。①ここで行動一覧の武器ビームサーベルを選択してみよう。②Aボタンを押すと、その射程が表示される。[L(R)ボタンで黄色の攻撃目標を動かして、射程内の敵を狙う]
③攻撃目標を選んだら、もう一度Aボタンを押そう、選択中の敵の情報が表示される。[ここまでのコマンド入力はBボタンでキャンセルできる]
④もう一度、Aボタンを押すと、選択した敵に痛烈攻撃！

戦闘

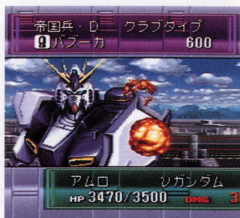
HP：機体の耐久力。HPが0になると機体が全壊してしまう。
DMG：ダメージ（損傷）。ダメージ分、HPが減ってしまう。

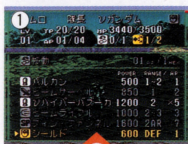
移動場所をまちがえた！…そんな時Yボタン！

移動してから武器の射程を見たら、敵に届かなかった…というときは、Yボタンを押しましょう。移動前の状態に戻れます！攻撃を完了してしまったり、待機をしたらYボタンは無効です。

防御！＆待機！ [第１回行動終了]

シールドをかまえろ！

ここまでで、移動で１ＡＰ、ビームサーベルで２ＡＰを使用して、残りは１ＡＰ。バルカンで目の前の敵を攻撃してもいいけど、ここはひとつ、防御のためにシールド(盾)の使い方を憶えてほしい！

Aボタンでオン／オフ！

①行動一覧でシールドを選択。ここでAボタンを押すと、②画面右上の盾のアイコンが光る。盾の装備が完了！ このままBボタンを押して、行動一覧から抜ければOK！ 盾を使うときだけ、Aボタンはオン／オフのスイッチなのだ。

オフ！

画面右上の盾のアイコン。使用時は明るく光る。

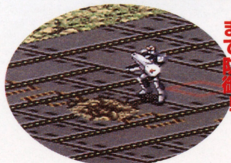
オン！

盾で防御すると、APを１消費し攻撃回数１消費。

②のままBボタンで「行動一覧」から抜けよう！

第１回行動終了！ 待機せよ！

ＡＰを使いきって、行動一覧は真っ暗②。行動できることはなにもない。待機コマンドを選択しよう。これで第１回行動は終了！ 盾を使用しているので、次に自機の行動順がくるまで、全方位に防御が有効。その間、敵から受ける攻撃のダメージが少なくなる。

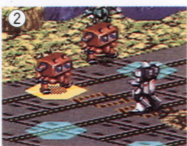
ブリッジの説明は、18ページからです。急がなくても大丈夫。

クラブ・タイプ撃破！

動いてこない
敵がいるのは
なぜだろう？

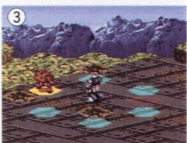
おや、動かない敵がいる!?

1度目の行動を終了して《待機》しても、動いてこない敵がいる。これはなぜだろうか？

TPの値の大きい敵は行動がのろい!!

TP不足で敵は動けない。今だチャンスだ！　連続攻撃！

敵が動けなかったのはTPのためだ。下の説明を読んだら、今度はハイパーバズーカ攻撃だ！　するとAPが消費されずに、攻撃回数が１減少する。

ハイパーバズーカはAP＝0!?

多彩な攻撃にカニ君、速攻全滅だ！

弾数制限のある兵器ハイパーバズーカは、APを使わずに攻撃ができる(P.17)。このことを憶えたら、いろいろな攻撃を試しながら敵を撃破しよう！

★TPに注目！　行動順が決まる！

帝国兵・C 援護　クラブタイプ
LV. 05　TP 08/35　AP 02/02　HP 700/ 700　1/1　1/1

②の攻撃の前に、敵のクラブ・タイプが動けなかったのは、TPのためだ。このTPは、すばやさをあらわすもので、TPの右側の数値が低いほど、すばやい行動ができるのだ。マップ上の全員の、TPの左側の数値が同時に減っていき、再び、右の数値と同じになった者から行動順がまわってくる。同じ数値なら、味方>敵(A>B…)の順だ。このことをうまく使えば、敵のスキをつき背後から攻撃をすることも、難しくないはずだ！

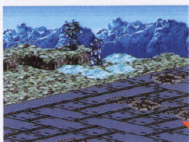
高低差戦だ！

残るは、高所のハイザック1体！

あまり強くはないので怖がらずに、どんどん近づき戦闘開始！ビームサーベル装備！…ああっ、射程が届かない…どうする！

高所にいる敵には、このままでは射程が表示されない。

どの武器をためしてみても、高所の敵には攻撃ができない！

X

Xボタンを押して高所攻撃！

ハイザックまで射程が伸びた。攻撃開始。アムロ、いきます！

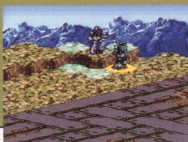
AP+1

注目！

武器選択中にXボタンを押せば、AP＋1で高所攻撃が可能になる。ビームサーベルの消費APが2から3になった。A3のAは高所攻撃の印だ。（高所攻撃ができない武器もあります）

勝利！ 緒戦撃破！→(P.20)

高い場所は絶対有利だ！

ハイザックはTPが高く行動がのろい！こんな戦い方もある。

高所への移動、攻撃は消費APが『＋1』されてしまう。逆に、低い場所への行動は、なんの制限もない。必勝のコツは『敵より高い場所へ』だ！

行動一覧まとめ

移動　01AP/1HEX

	POWER	RANGE	AP
バルカン	500	1~2	1
ビームサーベル	850	1	2
ハイパーバズーカ	1200	2	×5
ビームライフル	1000	2-3	3
フィン・ファンネル	1600	2AR	7
シールド	600	DEF	1

属性アイコン
所持している装備、行動の内容が一目で分かるように表示。

弾丸　実弾を発射する武器。
（バルカン、バズーカなど）

剣　刀剣類の武器で攻撃。
（ビームサーベルなど）

光線　ビームを発射する武器。
（ビームライフルなど）

パンチ　ロボットの機体を使う格闘攻撃。
（パンチなど）

SP　上記に含まれない特殊な武器。
（ファンネルなど）

盾　防御に使用する防具。
（シールド、バインダーなど）

スパナ　回復用に使用する強化パーツ。

EX　特殊効果のある強化パーツ。

RANGE：射程(有効範囲)/効果
《表示例》

「**1～2**」機体前方、射程１から２までの敵１体を攻撃。
「**2AR**」オールレンジ攻撃。６方向同時に射程２の位置にいる敵を攻撃。
「**2W**」広角度攻撃。機体前方３方向の敵全部に攻撃。
「**1→3**」貫通攻撃。機体前方、射程１から３までの敵一列全部に同時攻撃。
「**1･3**」射程により属性、威力などが異なる攻撃。
「**DEF**」防御。
「**RPE**」修理回復用。

回復(修理)

回復用強化パーツ(修理装置)を使用して機体のHPを回復！

（EX強化パーツ機能説明）

「**防弾装甲**」敵の実弾攻撃によるダメージを減らす。
「**ビームコート**」敵のビーム攻撃によるダメージを減らす。
「**特殊砲弾**」実弾攻撃での、敵へのダメージを増やす。
「**B強化パック**」ビーム攻撃での、敵へのダメージを増やす。
「**強化アーマー**」敵からのすべての攻撃のダメージを減らす。

表示 「選択中」は黄色、「故障中」で使用不能は赤色、「AP・回数・弾数不足」は薄暗く表示される。

POWER：装備の攻撃力や防御力などを意味します。

AP：消費AP＝その装備を使用して消費するAPの値。（※[×]表示のものは、弾数制限の[残り弾数]。この装備はAPを消費せず、[×0]となるまで使用できる）

《武器例》

①バルカン
射程1から2の範囲で前方の敵を射撃。

②ビームサーベル
射程1。隣接する正面の敵にのみ攻撃。

③νハイパーバズーカ
射程2の位置にいる正面の敵にのみ攻撃。

④ビームライフル
射程2～3の位置にいる正面の敵に攻撃。

⑤フィンファンネル
射程2の位置の敵全部を6方向同時攻撃。

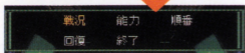
※障害物について
4のように射程の途中に障害物があると、その背後は攻撃できません。「AR」「→」系の武器は障害物を無視できます。

㊙ AP戦術のひみつ

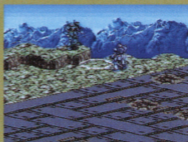
AP（行動ポイント）を消費して行動をするため…「移動した後ほど、強力な武器を使えない」「強力な攻撃の後ほど、逃げにくい」という原則が生まれる。そこで（高所の有利な位置を確保してから）できるだけ動かずに、敵を迎え撃つのが必勝の攻略法となる！

情報はブリッジより！

オペレーター エミーにおまかせ！

上手な作戦を立てるためには情報が必要。

戦場で、情報を入手したいときには《ブリッジ》を選択しよう！　母艦のブリッジ（艦橋）のオペレーター、エミーから情報を教えてもらえる。十字キーで、知りたい情報を選択して、Aボタンで決定だ。

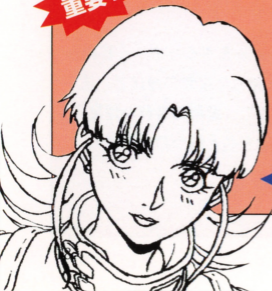
戦況

行動の時のXボタンと機能は同じ(P.9)、戦場のようすと、各ロボットの情報がわかる。

戦場では、高低差をよく調べておこう！

順番

つぎに、どのロボットが行動するのか、エミーがＴＰを分析して(P.14)予想してくれる。

左はアムロが2回連続行動できる状態！

重要！ 地形効果とＴＰ《順番》についての注意！

「河」「泥」「溶岩」「爆破後」の４地形に、飛行系でないロボットが入り込むと、つぎの行動までのＴＰが『＋１０』も増えてしまい、行動順が遅くなってしまいます！　ちょっとしたスキに、敵の先制攻撃で、命取りになるかも…よーく気をつけてね！

能力

まず《味方》と《敵》を選択！
つぎに調査したいパイロットを選び、Aボタンで決定。

パイロットのレベル、搭乗機のHPが表示。

《パイロット》

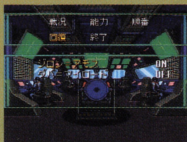
命中：高いほど攻撃が命中。
回避：高いほど回避しやすい。
気合：高いほどクリティカルヒットが出やすくなり、武器の威力が高まる。

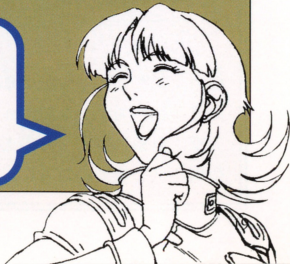
《ユニット》

HP横の(LV)は改造回数。
出力：攻撃力。
装甲：防御力。
攻撃：攻撃回数(改造回数)。
移動：移動回数(改造回数)。

《行動》選択したキャラの搭乗機の「行動一覧」が表示される。

回復

味方ユニットが同じ戦場にいる時、(味方の装備の)回復用強化パーツの使用を命令する。

命令を受けた者が、その行動時に実行！

ここでの回復は、味方ユニットに、仲間を回復させるためのもの。自分の持っている回復用強化パーツを使いたいときは《行動》時に、装備を選択してね！

集結！3大戦士

「遊撃手タイプ」ザブングル

2番目の戦士は、ジロン・アモス。親のかたきティンプを追いかけていたところ(P.34)を転写されたらしく、大混乱！

ザブングル機体特徴

少ない消費ＡＰで行動のロスをカバーする。武装は少ないが、その分強化パーツを多く装備可能。すばやいＴＰを持つので、回復用パーツを使わせると有利。実弾系の武器がエルガイム系に対して効果大。

ジロンの雰囲気そのままに、格闘派メカ。肉弾戦が得意。パンチ、パンチ、パンチ、パンチだ！

消費ＡＰ＝0のパンチに注目。ＡＰ3でも、問題なーし！

《命令》してみよう！

ザブングルが仲間になると、待望の《命令》コマンドが使えるようになる。この時は、ジロンが隊長、アムロが部下だ。さっそくアムロに《命令》しよう。

→アムロが帝国兵Ｃに突撃をする、命令。

●カーソル
(十字キーで動かす)

●命令
(Ａボタンで切り替え)

●対象
(Ａボタンで切り替え)

※命令を決めたら、そのままＢボタンを押せば、設定完了。

協力：味方（対象）が攻撃した敵のそばに行き、その敵を攻撃する。
援護：対象に指定した味方といっしょに移動して、近寄る敵を攻撃する。
突撃：対象に指定した敵を目指して移動し、攻撃する。
待機：その場で動かずに、防御する。

「間接支援タイプ」エルガイム

3番目の戦士は、宇宙の貴公子、ダバ・マイロード(P.38)。

エルガイム機体特徴

基本的な防御力が弱いために、接近戦には向いていない。逆に、移動の消費AP＝0であることと、強力な長距離兵器の消費APが少ないことから、敵と距離を保ちながら戦う戦法を得意とする。また、ビーム耐性を持つため、ガンダム系との撃ち合いに強い。高所への移動時が弱点だ！

移動回数が多いと、ヒット&アウェイ（攻撃→逃亡）が行いやすい。これは、使える！

★ダバ　隊長　エルガイム
LV 01　TP 22/22　AP 02/02　HP 2400/2400　2/2　2/2
移動　00 AP / 1 HEX

	POWER	RANGE	AP
ハンドランチャー	500	1	1
Sマイン	700	2	×3
セイバー	600	1	2
パワーランチャー	1100	2~3	1
バインダー	300	DEF	1

注目！

注目は、ビーム耐性アイコン。ビームに強い！

「一撃離脱タイプ」ダンバイン

4番目の戦士は、聖戦士ショウ・ザマ(P.36)。

ダンバイン機体特徴

飛行系ユニットであるため、高所への移動が通常移動と変わらない（高所攻撃はAP＋1のまま）。また、オーラバリアーによる実弾耐性を持つために、ザブングル系の敵に対して有利。高低差のあるマップでは、すばやいTPと移動能力の高さが、威力を発揮！

まさに騎士。飛翔！速攻！高低差マップの花形。スピードが攻撃力の低さをカバー。

注目！

注目は、オーラバリアーのアイコン。実弾系武器を使う敵に有利。

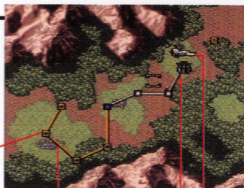
エミーこっそり情報…こんなアイコンには要注意！

ビーム無効！
ビームが効かない！

戦略行動開始！

物語は母艦セントール号を中心に展開する。母艦は、シナリオの進行に応じて、戦略マップ上のルートを自動的に動いていく。

これが戦略マップだ！

緒戦撃破(P.15)をすると、戦略行動がはじまる。物語を進行するための重要なマップだ。ここでのコマンドをマスターしよう！

●ポイント：マップ上の拠点。ここに侵入→戦闘→攻略、自軍ポイントとして移動範囲を拡大。(味方＝青、敵＝赤、中立＝白)

●小隊シンボル　●母艦シンボル

●ルート：ポイントをつなぐ道。

《待機》 母艦でのコマンド入力を終了する。第１章の序盤では《待機》で次のシナリオが開始する。→P 20へ

母艦《ブリッジ》コマンドだ！

まずはセーブだ！

戦略行動中でなければ、セーブはできない。《ブリッジ》コマンドの**《記録》**を選択実行せよ！

大切な戦闘の記録だ。忘れずに、こまめにセーブをしよう。

《戦況》 戦略マップの調査。マップ上でカーソルを動かし、ポイントやシンボルを選択すると、選んだ場所にいる部隊の「小隊一覧」が表示される。

《能力》「キャラクターリスト」のキャラを十字キーで選択する。あとの手順は戦術行動の《能力(P.19)》と同じ要領。《帰還》《成長》は、次ページで説明しよう！

《ブリッジ》画面。機能は戦術用と大差ない。

所属部隊も表示される。

※**《終了》**＝《ブリッジ》コマンドから抜け出すコマンド。

《成長》には、3種類ある！

《成長》は、パワーアップ用コマンドだ。パイロットのレベルアップ、ユニットの改造、強化パーツの装備の3種類がある。
(第2章から使えるコマンドだ！)

「成長アイテム一覧」使用アイテムを選択、Aボタンで決定。

1）アップル(P.30)

パイロットの能力を完全に目覚めさせるための赤い結晶。1個与えるたびに、レベルが1上昇する。レベルアップにともない、AP、TP、命中、回避、気力などの値が成長、パワーアップ！

①「全パイロット一覧」成長させたいキャラを選択する。

②「パイロット成長ウィンドー」成長後の数値を確認。

2）補給値

補給値はユニットを改造したり、修理をしたりするための費用だ。所定の値を消費し、機体のHP、移動回数、攻撃回数をそれぞれレベルアップさせることができる。めざせ自分だけの特注機！

①「全ユニット一覧」改造したいユニットを選択する。

②「ユニット成長ウィンドー」改造後の数値を確認。

3）強化パーツ

これは成長というよりも、アイテムを装備して、一時的に機体をパワーアップさせるコマンドだ。ⓐの「装備ウィンドー」で交換したいパーツ(空欄)を選択し、ⓑの「強化パーツ一覧」で装備したいパーツを選択して決定。装備が入れ替わる。

※アップルや補給値、強化パーツは敵小隊から入手可能。

母艦からの《帰還》コマンド

出撃中の「全小隊」をいっせいに母艦に強制収容するコマンド。緊急時には重宝する非常手段だ！

小隊でルートを確保！

小隊とは、母艦（本隊）から分離し、戦略マップ上の敵拠点を攻略制圧、自軍ポイントとしてルートを確保、移動範囲を広げて母艦（本隊）を侵攻させ、陣取りをすすめるための単位だ！

小隊編成

赤い表示はHP＝0。

母艦のコマンド《小隊》を選択。「全パイロット・一覧」を呼び出し、1部隊につき5人までを選抜して、《決定》を選択すると小隊誕生！

〔最低1人は母艦にお留守番を残します〕

母艦は自動で動くが、小隊は自由に移動！

戦略マップの母艦ポイントに小隊が出現！

※小隊から小隊の分離は不能！
※小隊間でのユニット交換不能！

小隊移動せよ！

《移動》を選択。移動能力分（右表）だけ、カーソルを動かし、Aボタンを押すと小隊が移動。再度Aボタンを押して移動決定。

［P：マップ上での移動力］

移動能力

4～5人＝1Ｐ
2～3人＝2Ｐ
1人＝3Ｐ

移動 → 接敵 → 戦闘開始！ 戦術行動→P.26(P.8)

小隊コマンドだ！

《編成》隊長を交代させたいとき使用。「小隊内リスト」を呼び出して隊長にしたいパイロットを選択してAボタンで決定。

《ブリッジ》戦場での情報を入手。母艦でのコマンドを参照！

《待機》小隊のコマンド入力を終了し待機。

《帰還》母艦ポイントに小隊がいる場合、このコマンドが表示。選択した小隊は、母艦に収容されます。

戦略マップでの戦闘と回復

［マップ上の全ユニットが行動すると《１ターン》時間経過］

★行動の順番
同じターン中ならば、人数が少ない部隊ほど、早く行動できる（母艦は一番最後）。同じ人数ならば、味方（第１＞第２＞第３）＞敵の順番で行動。

（ターン開始）

［小隊］

・戦闘（戦術行動）

《戦闘中にＨＰ＝０となったロボットは戦闘不能！》

全滅→母艦へ強制送還。

勝利→ルートの確保！

回復：小隊のロボットのＨＰが最大値の半分回復！

（ＨＰ＝０のロボットは回復しない）

故障装備の修理と弾数補充は行われない。

［母艦］

・戦闘（お留守番部隊の戦術行動）

《戦闘中にＨＰ＝０となったロボットは戦闘不能！》

全滅→ゲームオーバー！

勝利→ゲーム継続！

回復：残ったロボットのＨＰが最大値の3／4回復！

（ＨＰ＝０のロボットは回復しない）

故障装備の修理と弾数補充は行われる。

（ターン終了）

……母艦コマンドで《待機》を選択すると、ターン終了。

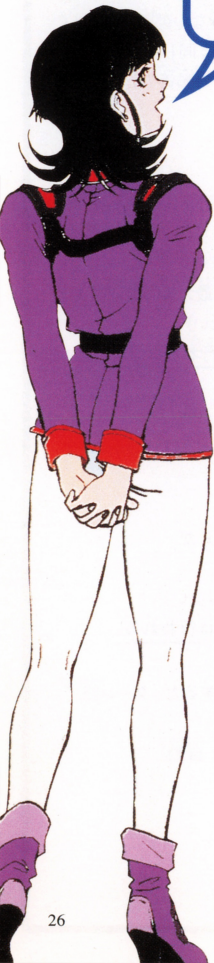
修理・補給モード（各ターン終了後・自動）

全ロボットのＨＰが完全回復！

（ＨＰ＝０のロボットも完全回復する）

故障装備の修理、弾数補充が行われる。

戦術行動中のコマンド

戦術マップでは、このコマンド表をみながら戦闘をすると分かりやすいよ！

【隊長ロボットの行動中】

- ……（Xボタン）で**《ブリッジ》**→
- **《行動》**隊長ロボットの行動
  - ※APが0になるまで、連続
  - **《移動》**隊長ロボットの
    - ……（L，Rボタン）
    - ※背面から
  - **《武器名》**隊長ロボット
    - ……（Xボタン＝
  - **《防具名》**隊長ロボッ
    - ※防御する向
  - **《強化パーツ名》**隊長
- **《命令》**味方ロボットへの行動命
  - ※味方ロボットは
  - （Aボタン）で、以下の**《協**
  - **《協力》**表示されてい
  - **《援護》**表示されてい
  - **《突撃》**表示されてい
  - **《待機》**その場で待機、
- **《ブリッジ》**本隊（セントール号など）
  - **《戦況》**戦場（戦術マップ）
  - **《能力》**パイロット、
  - **《順番》**オート戦闘の
  - **《回復》**味方ロボットに、
  - **《終了》**ブリッジコマン
- **《待機》**隊長ロボットでのコマンド

【仲間のオートバトル中】コマンド入力はで

※オート戦闘について：このゲームではキャラクターの個性を生かすために、隊長ロボット以外は、隊長からの命令によって、各ロボットに搭乗しているキャラクターが自分で考えて行動します。隊長になった気分で個性あるキャラたちを使いこなして下さい。

《戦況》コマンドの代わりになります。……(P.9)

を入力します。（ＡＰを消費します）

してコマンドを入力できます。(Yボタンはコマンドのオールクリアに使います)

移動先と向きを決めます。……(P.11)

で移動先での隊長ロボットの向きを選択します。

攻撃されると、1.2倍のダメージを受けてしまいます。

がどの武器で誰を攻撃するかを選択します。……(P.12&17)

対上段攻撃スイッチ）で高いところにいる敵をねらえます。……(P.15)

トが、どの防具で防御するかを選択します。……(P13)

きは、**《移動》《武器名》**コマンド使用時に決定します。

ロボットに、味方のロボットを回復させます。……(P.16)

令の確認／変更を通信します。（ＡＰを消費しません）……(P.20)

オート戦闘を行いますので、**《命令》**コマンドで行動を入力します。

力》～**《突撃》**までのコマンドを変更できます。

るパイロットといっしょに、同じ敵を攻撃します。

るパイロットと移動し、近寄る敵を攻撃します。

る敵を目指して移動し、攻撃します。

防御します。

のブリッジと連絡を取り、いろいろな情報を入手します。(ＡＰを消費しません）……(P.18)

のようすや、ロボットどうしの位置関係、ロボットの状況などの情報がわかります。

ユニット（各ロボット）、行動コマンドの情報を確認します。

順番、次に行動できるロボットの確認をします。

仲間ロボットの回復を命令します。

ドを終了します。**※戦闘中はセーブはできません。**

入力を終了し待機します。※他のロボットがオート戦闘を開始します。……(P.13)

きません。あなたの命令どおりに、キャラたちがどのように動くか楽しんで下さい。

※ゲームの進行に応じて、最初は使用できないコマンドもあります。

戦略行動中のコマンド

［自動回復］ 各ターンの最後に、自動的にすべてのロボットを修理し、HP

［小隊］

《移動》戦略マップ上で、自分の小隊シンボルを移動
※敵部隊のシンボルと同じポイントに重

《編成》小隊の隊長を交代させます。 ※隊長の

《ブリッジ》本隊 （セントール号など）ブリッジと
《戦況》《能力》《成長》《記録》《終了》
※**《成長》**はアイテムの確認だけし

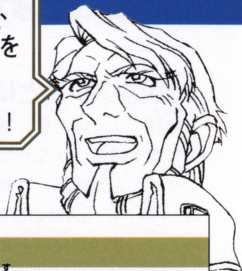
《待機》小隊でのコマンド入力を終了し待機します…

《帰還》小隊が、母艦（本隊）まで移動し、母艦（本隊）
※母艦のポイントに小隊がいると

※小隊から小隊の分離はできません。小隊どうしで

（ターン：全部の各部隊が１回ずつ行動し終えるまで）

戦略マップでは、
このコマンド表を
みながら作戦を
練るのが便利だ！

を回復させます。

せます。……(P.24)
大ユニットは2人分）までで構成します。※**母艦を留守にすることはできません。**
情報を入手したり、管理をしたりします。
部隊どうしの位置関係、各部隊の状況などの情報がわかります。

ロボット強化改造や**強化パーツの脱着をおこないます。**……(P.23)
に回収することができます。……(P.24)
セーブはできません。……(P.22)

します。……(P.22)
に移動できません。（シナリオに沿って動きます）

させます。……(P.24)
なると、戦闘（戦術行動）が始まります。……(P.24)
性格によっては、小隊が連絡不能になったりすることもあります。
連絡をとり、いろいろな情報を入手したり、管理をしたりします。
母艦でのコマンドと機能は同じです。
かできません。実際の成長は母艦でのみ行えます。
……….(P.24)
に収容されます。……(P.24)
《帰還》コマンドが現れます。

ユニットの交換はできません。

※ゲームの進行に応じて、最初は使用できないコマンドもあります。

世界の秘密

★惑星ウルスとは？

地球によくにた星、惑星ウルスは地球のある宇宙とは、別の宇宙にある惑星。はるかな未来、宇宙旅行中の時空転移に失敗してしまった人類がたどり着き植民した惑星。この世界の奇妙な特徴は、「月」に「地球のある宇宙」が時代を超えて映し出されるということ。そこではバトルロボットたちの戦いの歴史を見ることができるのだ。

★デュプリケーターとは？

惑星ウルスの科学者がウルスの「月」に映し出されるものを転写する技術を開発した。そのための装置がデュプリケーターだ。これは「月」に映ったロボットやパイロットの性能や個性をそっくりそのまま複写してウルスにもたらすことができる画期的なものだ。ウルスの各国はこのロボットやパイロットを戦争に使い始めてしまったのだ。

★ブランチ戦士とは？

地球でのオリジナルロボットやパイロットたちは、デュプリケーターの複写によって何の影響もうけない。１本の木の幹から２本の枝（ブランチ）が生えるように、ウルスと地球の両方に、まったく同じロボットとパイロットが存在するようになる。このことからデュプリケーターで呼び出された戦士をブランチ戦士と呼ぶようになった。

★アップルとは？

ブランチ戦士は、ウルスに呼び出されたばかりの時には、その能力や記憶を取り戻していない。そこで、アップルと呼ばれる特殊結晶をブランチ戦士に融合させると、少しずつ能力が復活していく。彼らの能力を完全に目覚めさせるためには、いくつものアップルが必要であり、使用したアップルの個数だけレベルアップできるのだ。

極秘資料

バトルロボット年代記

惑星ウルスの「月」に映し出されブランチ戦士として、ウルスの戦争に巻き込まれるバトルロボットとパイロット。その背景についての極秘資料がこれだ！
よく読んで、戦いに役立ててほしい。

※ここに登場するキャラクターたちの説明は、ゲーム用のもので、原作よりもやや強調した表現をしています。ご了承下さい。

機動戦士ガンダムシリーズ

➡シャア・アズナブル

驚異的な戦闘能力と政治手腕を持つ超戦士。"赤い彗星"と呼ばれ地球連邦軍から恐れられた。アムロ・レイの運命的宿敵！

➡サザビー

シャア専用のニュータイプ対応重攻撃モビルスーツ。ファンネルによる変幻自在の攻撃が可能！

⬅Zガンダム

局地戦で威力を発揮するモビルアーマーの長所を組み込んだ可変モビルスーツ。左は飛行形態ウェイブライダーに変形直前の姿。

➡ビグザム

戦艦を一撃で沈める強力なビーム砲と、ビーム攻撃をはねかえすバリアを持つ、恐怖の巨大モビルアーマー！

⬅カミーユ・ビダン

Zガンダムを設計し、操る天才肌のニュータイプ戦士。気が短く、喧嘩っぱやい。

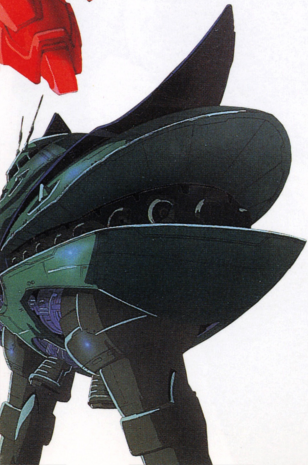
バトルロボット年代記①

［第１作(1979年)、Ζガンダム(1985年)、ガンダムＺＺ(1986年)、各テレビ朝日系放映。「機動戦士ガンダム／逆襲のシャア」映画公開(1988年)。以後、現在にいたるまで関連作品多数。］

➡νガンダム

アムロ専用に作られたニュータイプ対応型モビルスーツ。攻防一体のフィンファンネルが強力！

➡アムロ・レイ

ニュータイプに目覚め、ガンダムを駆る連邦軍のエースパイロット。性格は優柔不断だが、戦力は壮絶！

'79年に第一作「機動戦士ガンダム」が放映されてから、10年以上にわたってリアルなロボット戦争を描き続けている作品。宇宙進出派の人々と、地球にこだわり続ける人々の果てしない戦いを描いている。シャアとアムロは、その象徴的な戦士。戦いによってどんどん超人的な戦士になっていくアムロ、政治手腕で戦士からネオジオン総帥にまで登りつめるシャア。今、その超絶の戦いの結末がつく!?

戦闘メカ ザブングル

元気いっぱい、西部劇風地球の未来。乗り手パワーで、パワフル無限。車感覚ロボットは、ウォーカーマシン！ 乗り回しますは、八方破れの正義漢ジロン・アモスでございます！ 掟や礼儀は破ります！ 今日も父母のかたきを追いまくり、やってきました「バトロボ烈伝」!!

➡ガバメント
高性能ウォーカーマシン！長距離移動に適した接近戦タイプ。ティンプの愛機！

⬇ジロン・アモス
“三日の掟(三日逃げ切れば、どんな犯罪も罪にならない)”を破り、父母のかたきを、がむしゃらに追いかける熱血少年！

⬆ウォーカーギャリア
ジロンがイノセントから、奪った高性能ウォーカーマシン。バズーカ装備で激烈攻撃！

バトルロボット年代記②

[1982年、テレビ朝日系で放映。1984年夏に映画化された。]

⬆ティンプ・シャローン

腕は一流、一匹狼。親のかたきと、ジロンに追われ、まいております紛争の種。

イカス！

➡ザブングル

ジロンの操縦で無敵となった、戦闘能力、運動性抜群のメカ！ガソリンが燃料だ！

➡ラグ・ウラロ

砂漠の暴走族サンドラット団のリーダーだったが、ジロンと出会い惚れる。

聖戦士ダンバイン

➡ダンバイン
オーラ反応が高く、搭乗者の力によって、攻撃力は無限に高まる！

⬅ビルバイン
ショウの高いオーラ力をもって、はじめて使用可能な超高性能オーラ・バトラー！　兵装が強力だ！

⬅ショウ・ザマ
戦いの中でしだいにオーラ力を増大させていく地上人。悪しきオーラ力を討つ、聖戦士へと成長する。

⬇バストール
搭乗者から最大極限のオーラ力を出させるオーラ増幅器が装備された強力機だ。

海底深く地と海の接する所にある魂の安息の場バイストン・ウェル。そこでの争いに地上人が呼び込まれた。地上人が持つ高い生命エネルギー＝オーラ力を使い戦闘用ロボット、オーラ・バトラーを駆るために。やがて、その争いは、激化し、地上人の現代兵器まで巻き込んだ大戦争へと発展していく。野心に身を焦がすバーンの悪しきオーラ力と、聖戦士ショウの善なるオーラ力の激突が、今、再び！

バトルロボット年代記③

[1983年、テレビ朝日系で放映。]

➡マーベル・フローズン

ショウより先にバイストン・ウェルに呼び込まれた地上人。ショウとともに戦い、彼を愛しはじめる。

⬇ドラムロ

一般兵用の初期量産型主力メカ。

⬇黒騎士

ショウの宿敵、戦士バーン・バニングスが、その正体だ。

⬆ズワァース

黒騎士の操る究極の重装オーラバトラー！ビルバインに匹敵するパワーをほこる強敵！

重戦機エルガイム

⬇エルガイム
伝説のヤーマン王家に伝わるA級ヘビーメタルを使った特注メカ。右手のパワーランチャーの破壊力は強力！

⬆ファンネリア・アム
度胸とキップのよさがウリのダバの良き相棒だ！ 俳優修行→盗賊→ダバのおっかけ、最後には軍隊指揮までこなしてしまう多才少女。
（※アムの左のリリスは、ゲーム中には登場しません）

ヘビーメタル…それはペンタゴナ・ワールドの有人操縦の戦闘ロボット。自分の一族を滅ぼした独裁政権を倒すため、ダバは旅立つ！

➡エルガイムMk－Ⅱ
頭部にファティマという人型戦闘用コンピュータを搭載したA級ヘビーメタル。バスターランチャーは戦艦級兵器！

⬊ダバ・マイロード
戦役により滅びてしまったヤーマン族王家の正当な相続者。一族のかたき、独裁政権を打ち倒すために立つ！

バトルロボット年代記④
[1984年、テレビ朝日系で放映。]

重金属のぶつかりあい、飛び散る油滴。メタルカラーの騎士道が花咲き、戦場には青春が…。今、また燃えるかダバ、ギャブレー！

➡アローン
一般兵用のB級ヘビーメタル。安く量産できる。

⬅オージェ
オールマイティーな機能を持つA級ヘビーメタル。肩のラウンド・バインダー(盾)の先端についているパワーランチャーは無敵だ！

⬇ギャブレット・ギャブレー
恋と名声に生き、騎士道精神あふれる劇的青年！ 戦士としての腕は超一流！ ダバのライバル。時に敵、時に味方？

⬆ネイ・モー・ハン
オージェを駆りダバを苦しめる女戦士！ 非常に高い戦闘能力を持つが、原作では愛する人に裏切られ死…。

➡アシュラ・テンプル
中距離で絶大な威力を持つ攻撃性の強い4基のパワーランチャーと4本の腕を持つA級ヘビーメタル。

バトルロボット年代記⑤［1978年、テレビ朝日系で放映。］

無敵鋼人ダイターン3

➡ダイターン3
日輪の輝きを胸に秘め、敵と戦う巨大ロボット。右は必殺の超兵器サンアタックのキメポーズ！ 痛快一撃！

⬅カッコイイの代名詞！ イキで怪力、美女といっしょに大冒険の快男児！

破嵐万丈

「いくぞ！ 日輪の力を借りて！いま！必殺のサンアタック！」破嵐万丈の高らかな声とともにダイターン3の必殺ワザが炸裂！ どんなに強力な敵でも、数多くの武器を駆使して、決して負けることのない最強の無敵鋼人＝ダイターン3。

冒険、冒険、また冒険のアクション巨編が、この作品！ 今、リアルタイプで大地に立つ！

バトルロボット年代記⑥［1977年、テレビ朝日系で放映。］

無敵超人ザンボット3

←ザンボット3

滅亡したビアル星の生き残りが作り上げた超ロボット。その必殺ワザはムーン・アタック！　その破壊力は強力無比！

↓神北恵子

信州からやってきた《神ファミリー》。悲劇の戦いに、明るく花をそえる！

「ザンボット コンビネーション！」神勝平のかけ声が物語を盛り上げる！　正義の味方は異星人の子孫たち。敵も異星人。というわけで、正義の味方がいるから攻撃を受けるのだと、地球人たちは思いこむ。迫害される正義の戦士たち…。涙なくしては見られない、悲劇の英雄物語『ザンボット3』。さて、どう戦いぬくかな？

←神勝平

自分勝手でわがままだけど、彼が主人公！　ザンボットは、勝平、恵子、神江宇宙太の3人専用の3機のメカが合体する巨大ロボだ！

特別寄稿

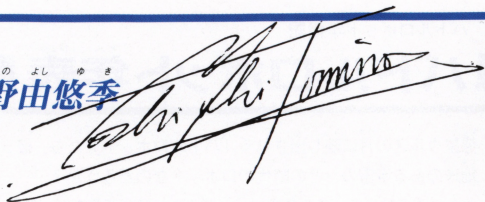
ファンタジーをこの手に

[メッセージ性の強い作品を作り続けた動機は？]

ロボット物といわれているジャンルの中で、なにができるか、の実験そのものがテーマだったのが、これらの作品を作っているときの動機でした。

それは、それまでのアニメの仕事を通して、自分の中に溜まってしまった鬱屈を吐き出すことでもありました。

ですから、小生にとっては、単に仕事をこなすというものではなく、自己証明を発見する時代にもなりました。過去のものを容認せず、自分にとっても、ジャンルにとっても、なにができるのか、の模索の時期であったのです。

そのため、メッセージそのものも極めて拡大解釈できるものを投入して、創作動機そのものを示すことが、作品のメッセージにもなっているのです。

[各作品で語ろうとしたことは？]

ザンボット3では、表層的にはロボット物を否定しながら、勧善懲悪の逆転もあり得るかもしれないという可能性を覗き、命の無惨さを見つめようとしました。

ダイターン3では、過去と未来のあいだの現在なら、ダンディであって欲しい、それ以上の意味性を、命に求めてはいけない、ということによって、逆に、生きていることの素晴らしさを見つめようとしました。

ガンダムについては、語るべきものはありませんが、あえていえば、可能性への挑戦のためには、なりふり構わなかった。そのために、現実的な敗北と混乱を甘受しながらも、挑戦をし続けることは、悪いことではない、ということを、現在も見続けています。

富野由悠季

それは、作品の中にも反映して、統制のとれたシリーズになっていませんが、ノスタルジックに陥ることがない、という意味では、自虐的に喜んでいます。

ザブングルは、元気、です。

それが宝である、ということが、年を経るにつれて、ますます貴重なものと実感できるようになれば、もっと健やかに創作できなかったかと、ジロン・アモスに申し訳なく思い、それは破嵐万丈（ダイターン3）にもいえることで、後悔がいっぱいあります。

エルガイムは、それらのものとは少し違って、小生にＳＦ的素養がないことを見せてしまったという意味では、なにかを間違ってしまった、という実感を思い出しますから、ファイブ·スター·ワールドに任せるべきものとなったのでしょう。

ダンバインは、創作活動としての可能性の夢を凝縮してみせた、という実感がありますから、その後のメイン・ストーリーにもなっていて、これは、回顧できません。

こう概観しますと、次のファンタジーを発見したいと願うだけが、小生の仕事ですから、死ぬまで、この夢に身を焦がしていいのではないか、と思っています。

富野由悠季監督

「バトルロボット烈伝」で大活躍するロボット、キャラクターの原作アニメーション作品の監督をつとめ、'70年代後半から10年以上にわたって日本中を熱狂させた。今回、「バトルロボット烈伝」制作にあたって、監督の各作品に対する思い入れと、(監督の) 今後の方向性についてコメントをいただきました。

バトルロボット年表

惑星ウルスの月に映し出される「バトルロボット」たち。彼らは、地球のある宇宙の、どの時代のロボットなのだろうか？おおよその時代を、この年表に示してみた。時代背景を知って、ゲームの物語をより一層楽しもう！

大過去

過去

現代

近未来

未来

地球時間

●重戦機エルガイム(P.38)
地球が誕生する以前の前史宇宙ペンタゴナ・ワールドが舞台。

●聖戦士ダンバイン(P.36)
神秘の異世界バイストンウェルと、1980年代の現代の地球が舞台。

●無敵超人ザンボット3(P.41)
異星人のつくった戦闘コンピュータが侵略する現代の地球が舞台。

●機動戦士ガンダム(P.32)
地球人が大気圏外に進出し、スペースコロニーの盛んな時代が舞台。

●無敵鋼人ダイターン3(P.40)
人類が火星に進出する直前の近未来。はっきりした時代は不明だ。

●戦闘メカ　ザブングル(P.34)
惑星ゾラと呼ばれる未来の地球が舞台。荒れはてた大地が魅力的！

TVなどで、これらの作品の再放送があったら、必見！原作を知れば知るほど、ゲームがおもしろくなるぞ！

使用上のお願い

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
3）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
4）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
5）カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
6）このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
7）ゲームによっては、ゲームを始めると圧縮データを展開する黒い画面がしばらく表示されるものがありますが故障ではありません。

注　意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり／商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所，電話番号，保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81 ☎03-3847-6666

- 電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

注意:ゲーム中のロボットやキャラクターのメッセージに、一部乱暴な表現がありますが、原作にそって演出しているためですので、ご了承ください。

※バンプレストはバンダイグループの一社です。